

แบบทดสอบก่อนเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 10

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดคือประโยชน์ของการออกแบบโปรแกรมก่อนที่จะ

เขียนโปรแกรม

- ก. เพื่อใช้ดูผลการทำงานของโปรแกรม
- ข. เพื่อให้โปรแกรมมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น
- ค. เพื่อให้เห็นลำดับขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม
- ง. เพื่อทดสอบการออกแบบโปรแกรมด้วยข้อความและผังงาน

2. สถานการณ์ข้อใดไม่จำเป็นต้องเขียนโปรแกรมวนซ้ำ แทนการเขียนคำสั่งโปรแกรมเดิมซ้ำกันหลายๆ ครั้ง

- ก. ขั้นตอนการอาบน้ำ
- ข. ขั้นตอนการทานอาหารเช้า
- ค. ขั้นตอนการจัดหนังสือเข้าตู้
- ง. ขั้นตอนการซื้อขนมที่ร้านสะดวกซื้อ

3. จากภาพ Script มีเงื่อนไขการทำงานอย่างไร



- ก. ทำซ้ำแบบไม่มีที่สิ้นสุด
- ข. ทำซ้ำจนกระทั่งสิ้นสุด
- ค. ทำซ้ำจนกระทั่งมีเงื่อนไขสั่งให้หยุด
- ง. ทำซ้ำ ๆ ตามจำนวนรอบที่กำหนดให้

4. จากภาพ Script มีเงื่อนไขการทำงานอย่างไร



- ก. ทำซ้ำแบบไม่มีที่สิ้นสุด
- ข. ทำซ้ำจนกระทั่งสิ้นสุด
- ค. ทำซ้ำตามเงื่อนไขสั่งให้หยุด
- ง. ทำซ้ำตามจำนวนรอบที่กำหนด

5. จาก Script x มีค่าเท่าใด

- ก. 4
- ข. 5
- ค. 6
- ง. 7

6. กำหนดให้ $a = 5$, $b = 10$, $c = 15$ ถ้า $d = (a \times c) + b$

d.จะมีค่าเท่าใด

- ก. 50
- ข. 75
- ค. 85
- ง. 150

7. จาก Script x มีค่าเท่าใด

- ก. 5
- ข. 10
- ค. 15
- ง. 20

8. จาก Script หมายถึงข้อใด

- ก. ถ้าตัวเลขน้อยกว่า 50 แสดงคำว่า ไม่ผ่าน
- ข. ถ้าตัวเลขมากกว่า 50 แสดงคำว่า สอบผ่าน
- ค. ถ้าตัวเลขเท่ากับ 50 แสดงคำว่า ผ่านตลอด
- ง. ข้อ ก. และข้อ ข. ถูกต้อง

9. สถานการณ์ข้อใดควรใช้วิธีการเขียนโปรแกรมแบบมีเงื่อนไข

- ก. ปุ่กำลังเขียนโปรแกรมตัดเกรด
- ข. ไปกำลังเขียนโปรแกรมวาดรูปสี่เหลี่ยม
- ค. ปลากำลังเขียนโปรแกรมวาดรูปวงกลม 5 รูป
- ง. เบียร์กำลังเขียนโปรแกรมแสดงขั้นตอนการแปรงฟัน

10. ข้อใดเป็นขั้นตอนการตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดของโปรแกรมที่ถูกต้อง

- ก. ทดลองสุ่มเปลี่ยนค่าต่าง ๆ ที่กำหนด
- ข. ทดลองสุ่มเปลี่ยนคำสั่งต่าง ๆ ที่เขียนโปรแกรม
- ค. ทดสอบการทำงานของโปรแกรม ตรวจสอบการทำงานของคำสั่งทีละคำสั่ง
- ง. ทดสอบการทำงานของโปรแกรม ขอดูโปรแกรมของเพื่อนที่ทำงานได้ แล้วทำตาม